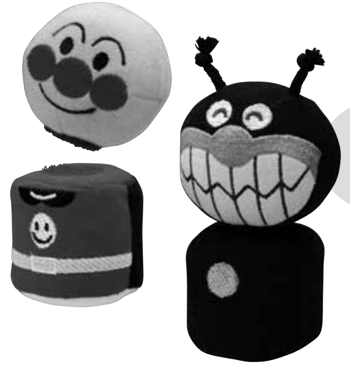
セット内容

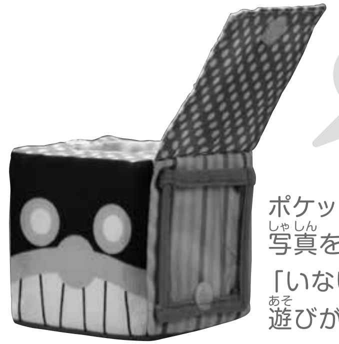
○アンパンマン・ばいきんまん・・・各1個



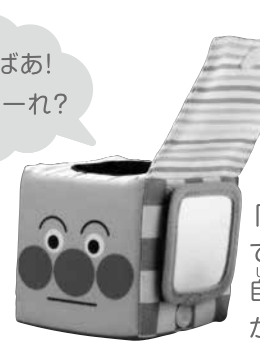
おおきなつみきに乗せたり、
面ファスナーで顔を入れ
替えたりして遊べます。

○おおきなつみき(ポケットつき)・・・1個　○おおきなつみき(ミラーつき)・・・1個

いないいないばあ!
出てきたのはだーれ?

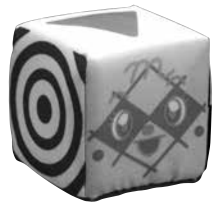


ポケットにパパ・ママの
写真を入れて、
「いないいないばあ!」
遊びが楽しめます。

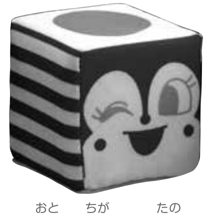


「いないいないばあ!」
で赤ちゃんの顔が!
自分自身だって分かる
かな?

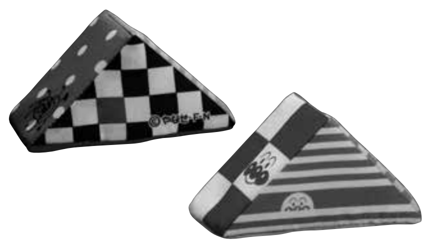
○ちいさなつみき
(鈴入り)・・・1個



○ちいさなつみき
(ラトル入り)・・・1個



○さんかくつみき・・・2個



リンリン♪シャカシャカ♪それぞれ音が違って楽しい!
それぞれの手に持って打ち鳴らして遊べる大きさです。

○ケース・・・1個

底に書いてある
プリントにあわせて
形あわせをしたり、
裏面のパン工場で
お人形遊びをして
楽しめます。

○赤ちゃんとママの遊び方
冊子(本紙)・・・1枚

遊び方

8ヶ月～12ヶ月ごろ

★このころの赤ちゃんは・・・

おすわりが上手になって、長い時間でも一人でおすわりが出来るようになる頃です。
赤ちゃんの遊び方は色々な物に興味津々で、さわったりなめたり、ティッシュを引っぱり出すなど、いたずらもたくさんする頃です。
なめたり触ったりしながら、物の感触などを覚えて発育していきます。

ママといっしょに遊んでみよう！

どのつみきが気になるかな?

つみきを赤ちゃんから離れた位置や近い位置、いろいろな場所に置いてみましょう。
どのつみきに手を伸ばすかな?

両手で持ってみよう!

赤ちゃんに大きなつみきを見せてパリパリと音を出したり、ミラーを見せて両手をのばすように誘ってみましょう!
両手を使ってしっかりつかめるかな?

片手でつかんでみよう

小さな音のでるつみきを片手に持たせて見ましょう。
慣れてきたら両手で持たせて、赤ちゃんの手をとってふたつのつみきを打ち合わせて音を出したりして遊んでみましょう。

遊び方

12ヶ月～18ヶ月ごろ

★このころの赤ちゃんは・・・

最初の一歩を踏み出す頃です。
記憶力と注意力が日々発達してきて、2つのアイデアと行動を、新しい方法で組み合わせることが出来るなど、遊び方もより創造的になってくるころです。
パパ・ママは大人の考えで導くのではなく、見守りながら、いっしょに遊んであげましょう。

ママといっしょに遊んでみよう！

いろんな形を持ってみよう。

「さんかく」や「まる」など、いろいろなつみきを赤ちゃんの前にならべてみましょう。
それまでのわしづかみとは違い、持とうとするものの形に合わせて指先の形を変えて持っていませんか?

つんでならべて!

パパやママがお手本を見せなくても「これが正解」という並べ方はありません。
お子様の自由に並べたり、つんだりして遊ばせてみましょう。
上手に並べたり、つむことが出来たらしっかりとほめてあげましょう。

ゆびさきをつかって遊ぼう!

ゆびさきを上手に使ってフラップをめくったり、ミラー付きのつみきをめくって、
いないいないばぁ!遊びをしてみましょう。
出てきたのはだれかな?

遊び方

18ヶ月～24ヶ月ごろ

★このころの赤ちゃんは・・・

しっかりと歩いたり、走ることができるようになるなどますます活発になってくるころです。
言葉も上手になってきて単語を組み合わせて自分の意思を伝えるようになり、他者とのコミュニケーションも活発になるころです。

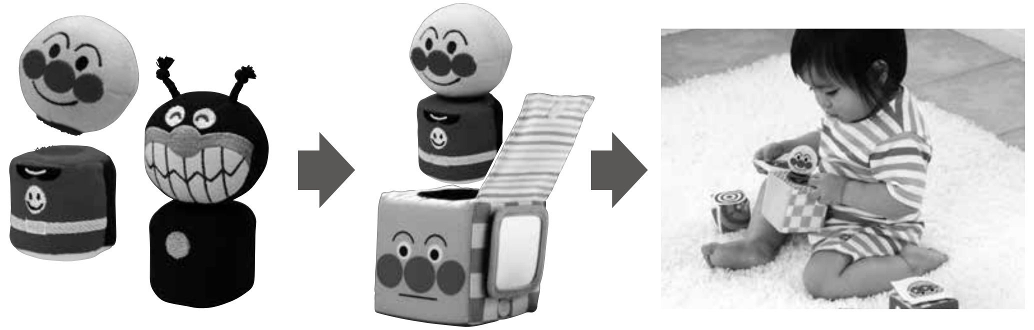
ママといっしょに遊んでみよう！

たくさんつんでみよう!

このころになると3個、4個と積み上げられるようになってきます。
これも「どの積み方が正しい。」というものはありません。
パパ・ママも楽しみながらいっしょにたくさん積んで遊んでみましょう。

キャラクター遊びをしてみよう!

頭パーツと体パーツを積み重ねてアンパンマンやばいきんまんを作ることができるかな?
おおきなつみきのアンパンマン号やケースのパン工場もいっしょに世界観を広げて遊んでみましょう。
※ママがキャラクターの頭を入れ替えて、一度隠してから見せてみましょう。
　さっきまでと組み合わせが違うのに気づくかな?



「アンパンマンをつくる」からごっこ遊びにステップアップ!

安全への取り組み　〈バンダイの品質基準は約350項目〉

バンダイでは、「安全で安心できる製品作りに徹し、世界のお客さまから信頼と満足を得られる商品を提供する」ことを方針に掲げ、品質保証の取り組みを進めています。

材料の安全

デリケートな赤ちゃんがさわったり、なめたりした際に危険な材料は使用しないよう、製品に含まれる物質については食品衛生法などを踏まえ、厳しい自主基準を設定し検査を実施しています。

化学物質に関する項目

○ホルムアルデヒド試験　○重金属8元素試験　○着色料溶出試験　など

設計の安全

万一の事故の際にも、おもちゃが壊れて赤ちゃんに危険が及ばないように、業界が定める品質・安全基準（ST基準）などを踏まえ、さらに欧米をはじめとする諸外国の玩具安全基準（ASTM、EN-71）を積極的に取り入れています。

設計・強度に関する項目

○小さな部品の安全性確認　○引っ張り・曲げ試験　○トルク試験　○落下試験
○可動部連続耐久試験　など

⚠ 注　意

保護者の方へ　必ずお読みください。

- ●保護者のもとで遊ばせてください。
- ●安全のため、破損、変形したおもちゃは、使用しないでください。
- ●火気や暖房器具の近くで遊ばせないでください。
- ●ガスレンジやストーブ、ライター、花火などの炎に近づけないでください。生地に引火する恐れがあります。
- ●安全には万全の注意をいたしておりますが、万一肌に異常が現れた場合には使用を中止してください。
- ●ぶつけたり、ふりまわすなど乱暴な遊びをしないでください。
- ●この商品には面ファスナーを使用しています。面ファスナーを強くこすりつけると、お子様の肌など傷つける恐れがありますのでご注意ください。
- ●ハサミを使用する部分がありますのでご注意ください。

おとなといっしょ

ひにちかづけない

《洗濯上の注意》

- ●洗う前にミラーパーツを取り外してください。
- ●本商品はやさしく押すように手洗いしてください。
- ●よくすすいだあと、絞らずにタオルなどに押し付けるようにして水分を切り、形を整えてすぐに日陰で平干ししてください。
- ●色落ちの恐れがありますので、他の物と一緒に洗わないでください。
- ●漂白剤のご使用は変色の恐れがありますので避けてください。
- ●家庭用洗濯機、タンブラー乾燥機、アイロンのご使用は、縮む恐れがありますので避けてください。

《使用上の注意》

- ●梱包材は開封後はすぐに捨ててください。
- ●縫製部分は無理な方向に強く引っ張ったり、曲げたりしないでください。
- ●ハサミを使用するときは、保護者の方が行ってください。

★セット内容

アンパンマン（頭・体）…1個、ばいきんまん（頭・体）…1個、おおきなつみき（ミラーつき）…1個、おおきなつみき（ポケットつき）…1個、ちいさなつみき（鈴入り）…1個、ちいさなつみき（ラトル入り）…1個、さんかくつみき…2個、ケース…1個、取扱説明書・遊び方冊子（本誌）…1枚

<ベビラボ共同開発>
・株式会社日立製作所　・玉川大学 赤ちゃんラボ

≪電話受付先≫　バンダイお客様相談センター
〒277-8511　柏市豊四季241-22
ナビダイヤル　**0570-041-101**
●受付時間 10時～17時（祝日、夏季・冬季休業日を除く）
PHS、IP電話等をご利用の方は04-7146-0371におかけください。

≪商品・修理品送付先≫
バンダイ　栃木修理・配送センター
〒321-0298　栃木県下都賀郡壬生町おもちゃのまち5-4-67
●営業時間 10時～17時（土、日、祝日、夏季・冬季休業日を除く）
電話番号はお客様相談センター共通

赤ちゃんの視覚の成長にあった刺激

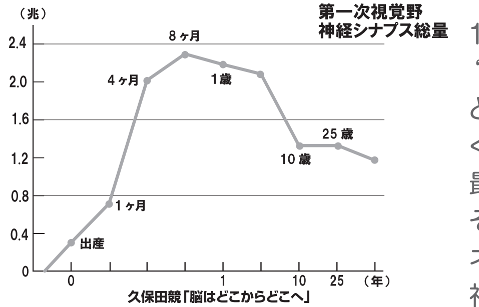
視　覚

★5～6ヶ月からアンパンマンの様々な表情の区別がつきはじめます。

5～6ヶ月になると、赤ちゃんは普通顔と笑い顔、普通顔とびっくり顔の区別ができるようになるなど、表情がわかるようになってきます。

ただ、まだ悲しい顔については区別ができず、怒った顔については区別できる子もいれば、まだできない子もいます。

0才児の脳は目覚しい成長を遂げています。

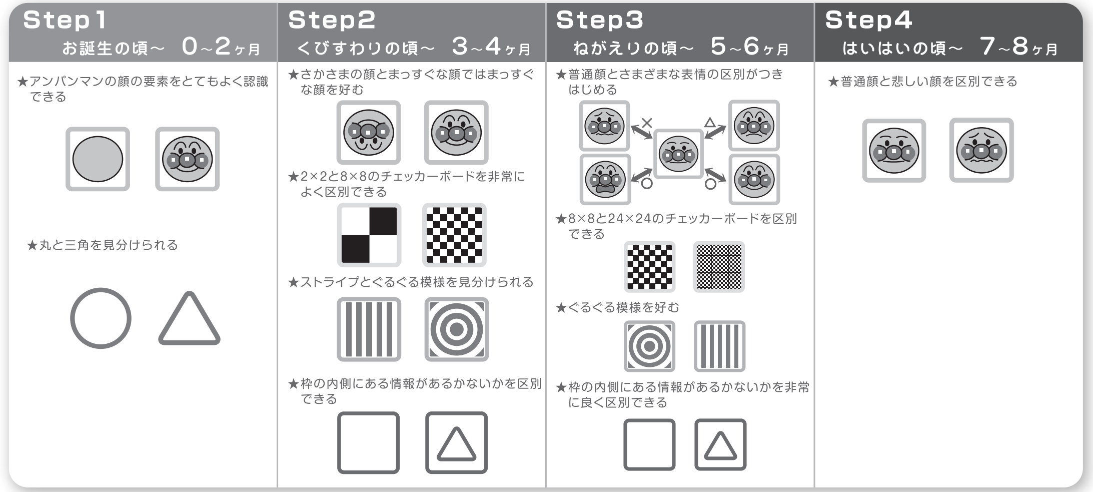


久保田競「脳はどこからどこへ」
（小泉英明編著『育つ・学ぶ・癒す 脳図鑑21』工作舎より）

1才までは特に脳の発達が目覚しく、例えば“見える”をつかさどる脳の第一次視覚野という部分のシナプスは、生まれてから2ヶ月くらいで一気に増え、生後8ヶ月で一生の最大数に達します。

その後余分なシナプスを減らし、無駄のないネットワークにしていくことで、効率的な神経回路が出来上がっていきます。

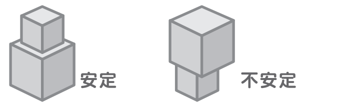
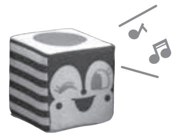
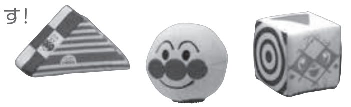
＜検証内容の一例＞



Step1 お誕生の頃～　0~2ヶ月	Step2 くびすわりの頃～　3~4ヶ月	Step3 ねがえりの頃～　5~6ヶ月	Step4 はいはいの頃～　7~8ヶ月
★アンパンマンの顔の要素をとてもよく認識できる ★丸と三角を見分けられる	★さかさまの顔とまっすぐな顔ではまっすぐな顔を好む ★2×2と8×8のチェッカーボードを非常によく区別できる ★ストライプとぐるぐる模様を見分けられる ★枠の内側にある情報があるかないかを区別できる	★普通顔とさまざまな表情の区別がつきはじめる ★8×8と24×24のチェッカーボードを区別できる ★ぐるぐる模様を好む ★枠の内側にある情報があるかないかを非常に良く区別できる	★普通顔と悲しい顔を区別できる

※より詳しい検証の内容は、ベビラボホームページ（http://babylabo.jp）をご覧ください。
※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。
※表情認知は検証用の普通顔とキャラクター設定上のさまざまな表情の顔を比較した実験を行っております。検証用の普通顔は商品には含まれておりません。

赤ちゃんの発達と遊び

月齢	カテゴリー	赤ちゃんの発達	商品の特徴
5	手・視覚	5ヶ月の赤ちゃんは実物の場合、より近くにある物に手を伸ばす。	赤ちゃんから離れた位置や近い位置、いろいろな場所に置いて遊べるたくさんのつみきが入っています。
6	自己認識	6～12ヶ月の赤ちゃんは鏡に写った自分を他者と認識する。 20～24ヶ月になると65%の赤ちゃんが鏡に写った自分が自分だと分かるようになる。	ミラーがついたおおきなつみきで“いないいないばあ!”遊び♪ 出てきたのはだ～れ?遊びで楽しめます。
	数	6ヶ月の赤ちゃんはたくさんの物であっても、差が大きければ個数を区別できる。 (例:8個と12個は区別できないが、8個と16個は区別できる。)	おおきなつみきには8個、16個の○が描かれていたり、ほかにも赤ちゃんが“分かる”柄がいっぱい!
6.5	手・視覚	6.5ヵ月の赤ちゃんは大きなものには両手で手を伸ばす傾向がある。	おおきなつみきは両手で持つのにぴったりの大きめサイズ!
	視覚・聴覚	6.5ヶ月の赤ちゃんは、音と物の関連性を認識できる。	おおきなつみきのパリパリ音に赤ちゃんは興味津々!
	視覚	上下に詰まれた箱を見たとき、生後6.5ヶ月の赤ちゃんは上と下の箱の重心がズレていると落ちると理解できる。 さらに、10ヶ月になると、ズレていなくても下の箱の幅が狭くて不安定なときには落ちやすいというバランスの概念を持っている。	いろいろな形のつみきをつんでくずして! バランスの理解!  安定 不安定
7	視覚・聴覚	7ヶ月では、音だけよりも音のするものが見えた方が手を伸ばしやすい。 7ヶ月になると暗くても音のするほうにすばやく正確に手を伸ばすことができる。	パリパリ音やリンリン♪ すずの音、シャカシャカ♪ いろんな音のつみきが入っています。 
9	手・視覚	9ヶ月頃から、掴もうとしているものの大きさに合わせて、あらかじめ手の広げ方を変えられるようになる。 13ヶ月になると、大人と同じように物に届く前に物の大きさに合わせて手を閉じ始めるようになる。	セットに入っているいろいろな大きさ・形のつみきをつかんで、指先を使う練習ができます! 
	手	赤ちゃんは9～11ヶ月でつまむことができる。	おおきなつみきのパリパリ部分やばいきんまんのツノのひもなどつまんで楽しめます。
12	視覚	12ヶ月の赤ちゃんは上下対称や非対称の図よりも、左右対称の図の方を好んでよく見る。	つみきのデザインには左右対称の絵柄がいっぱい!
24～	数	2.5歳になるとカウンティングがある程度できはじめる（※） しかし、数えて個数を理解したり、指定された個数のものを取り出したり、そこにある最大の数を答えたりするのは約3.5歳以降である。 （※）2.5歳児がカウンティングを求められたとき、物だと50%程度、出来事だと33%程度、動作だと25%程度、音だと20%程度の割合でできる。	ケースに入ったつみきを指差ししながら「1,2…」と数えて、数の概念を練習できます。

※上記の月齢はあくまでも目安です。成長には個人差があるため、成長にあわせてあせらず見守ってあげましょう。

取扱説明書・遊び方冊子

ベビラボ BabyLabo ってなに?

目指したのは、
赤ちゃん満足度No.1!

ベビラボは**バンダイ**と**日立製作所**の
共同プロジェクトで赤ちゃんを研究して生まれました。

さまざまな検証で確認された、
赤ちゃんが“分かる”より良い刺激と遊びがいっぱいだから、
遊びながら赤ちゃんの好奇心を引き出します。

赤ちゃんが本当に“分かる”おもちゃだから夢中になれる。
赤ちゃんの笑顔が、ママの笑顔に。
ママの笑顔が、赤ちゃんの笑顔に。

これがベビラボの考える、おもちゃの重要な役割です。

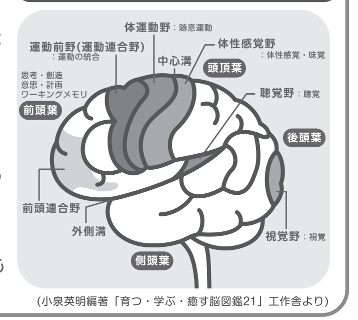
赤ちゃんの時期に、成長に応じたより良い刺激と遊びを用意してあげることがとても大切です

赤ちゃんは様々な可能性を持って生まれてきます。赤ちゃんには、スポンジが水を吸収するように様々な能力を獲得してゆく期間があります。この時期には、成長にあわせたより良い刺激と遊びを用意してあげることが非常に重要です。ベビラボのおもちゃには検証結果を取り入れた「成長に応じて赤ちゃんの好奇心を引き出す刺激と遊び」が盛り込まれています。ママ・パパが一緒に遊んであげて、より良い刺激を与えて、赤ちゃん本来の力を引き出してあげることが大切です。

赤ちゃんの頃から手をたくさん使って遊びましょう

私たちが手を自由に操れるのは、脳が外部環境情報を受け入れ、指令を出して、筋肉を伸展収縮させるからです。
手を上手に使えるのは、脳を上手に使えるからで、脳にはそのための機能があります。
手を使ってどのような行動をするかは、脳の前頭葉にある前頭連合野という部分が考えて計画を立て、運動前野（運動連合野）という部分に伝え、運動前野がどのように手と指を動かすかを決めて、体運動野という部分に伝え、体運動野が運動の実行指令を出しています。
この脳の各部の運動は、手の行動や運動を繰り返し行うことで、できるようになります。
手の行動や運動を繰り返すことで、脳内の神経同士のつながりが強化されて、運動や行動が学習されます。
また手の基本的な使い方をマスターしておくと、他の運動を学習する時にもそのときに作られた神経回路網が働き、学習を助けてくれます。

脳は場所により分業して働いています



（小泉英明編著「育つ・学ぶ・癒す脳図鑑21」工作舎より）

詳しくは ベビラボ BabyLabo ホームページへ　（http://babylabo.jp）

※取扱説明書の写真・イラストと商品とは多少異なりますので、ご了承ください。

BANDAI 2010 MADE IN CHINA

それいけ! アンパンマン

©やなせたかし／フレーベル館・TMS・NTV